



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

## MULTIPLICANDO SABERES COM O DOMINÓ: APRENDIZAGEM LÚDICA NA PARTE DIVERSIFICADA DA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL

Silmara da Silva Araújo<sup>1</sup> - I CMM-PF Dr. Octávio Lacombe (SEMED/PF) -  
silmara.araujostm@gmail.com

Francimeire Grana Bezerra<sup>2</sup> - I CMM-PF Dr. Octávio Lacombe (SEMED/PF) -  
francimeiregrana123@gmail.com

Rosângela Lima dos Santos<sup>3</sup> - I CMM-PF Dr. Octávio Lacombe (SEMED/PF) -  
profrosangelals39@gmail.com

### Eixo 1

### Resumo

Este trabalho apresenta uma proposta lúdica para o ensino da tabuada de multiplicação, desenvolvida com alunas do 5º ano do Ensino Fundamental I, no 1º Colégio Militar Municipal Doutor Octávio Lacombe, em Presidente Figueiredo. A atividade foi inserida na Parte Diversificada da Escola de Tempo Integral, valorizando o brincar como estratégia pedagógica para desenvolver habilidades matemáticas, como raciocínio lógico, resolução de problemas e pensamento crítico. A utilização do jogo de dominó como recurso didático promoveu um ambiente de aprendizagem positivo, colaborativo e significativo, fortalecendo a relação entre os conteúdos escolares e o cotidiano dos estudantes.

**Palavras-chave:** Educação Matemática; Escola de Tempo Integral; Parte Diversificada; Metodologia Lúdica; Multiplicação; Ensino Fundamental.

---

<sup>1</sup>Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). Vem atuando como Professora do Ensino Fundamental I pela Secretaria Municipal de Educação de Presidente Figueiredo (SEMED/PF) com especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Participou do curso de Formação Continuada de Professores Alfabetizadores na Universidade Federal do Amazonas (UFAM), onde aprofundou seus conhecimentos sobre práticas pedagógicas inovadoras e efetivas para a Alfabetização. Premiação de trabalho intitulado como "Jogo Lúdico: Multiplicação com Dominó" na III Feira Amazonense de Matemática na etapa estadual organizado pela Sociedade Brasileira de Educação Matemática, Regional Amazonas e apresentado na Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

<sup>2</sup>Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Anhanguera (UNIDERP). Especialização em Psicopedagogia Educacional pela Universidade Anhanguera (UNIDERP). Atua como Professora das Séries Iniciais pela Secretaria Municipal de Educação em Presidente Figueiredo (SEMED/PF) e (SEMED/AM) na cidade de Manaus no Amazonas.

<sup>3</sup>Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR). Especialização em Alfabetização e Letramento pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (FAVENI). Atua como Professora das Séries Iniciais na Prefeitura Municipal de Presidente Figueiredo na Secretaria Municipal de Educação em Presidente Figueiredo (SEMED-PF). Atuou também como Instrutora de Informática em instituições de ensino, onde desenvolvia habilidades em Tecnologia Educacional, ensinando conceitos fundamentais de informática a alunos de diversas idades.



## Introdução

Aprender a tabuada de multiplicação vai além da memorização de números. Trata-se de desenvolver competências matemáticas essenciais, como o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Para Freire (1996), “a educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate.

A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa”. Ela promover uma atitude positiva diante da disciplina. Na perspectiva da Escola de Tempo Integral, que busca a formação integral do estudante, atividades como essa ganham destaque na Parte Diversificada.

É esse espaço diversificado que permite a articulação entre saberes escolares e experiências do mundo real. A proposta aqui apresentada visa tornar o aprendizado da tabuada mais significativo, por meio de práticas lúdicas que estimulam o engajamento e a autonomia dos alunos.

## Metodologia

A atividade foi realizada com alunas do 5º ano do Ensino Fundamental I, utilizando o jogo de dominó como ferramenta pedagógica para o ensino da multiplicação. A proposta foi desenvolvida na Parte Diversificada da Escola de Tempo Integral, segundo Arroyo (2003), “a educação integral é aquela que reconhece o estudante como sujeito de direitos, de saberes e de experiências”, ela é o espaço destinado à ampliação de repertórios culturais, científicos e sociais dos estudantes.

A metodologia lúdica adotada permitiu que o processo de ensino-aprendizagem ocorresse de forma prazerosa, respeitando os ritmos individuais e promovendo a interação entre pares. O jogo foi adaptado com operações de multiplicação, desafiando os alunos a resolverem cálculos e associarem os resultados às peças corretas.

## Discussão

A abordagem lúdica mostrou-se eficaz na redução da ansiedade matemática, criando um ambiente descontraído e acolhedor. Os estudantes demonstraram maior motivação e interesse, o que favoreceu a participação ativa e o envolvimento nas atividades. A inserção da proposta na Parte Diversificada reforça o papel da Escola de Tempo Integral como promotora de práticas pedagógicas inovadoras, que valorizam o protagonismo estudantil.

**Imagem 1:** Jogo de Multiplicação com Dominó



Fonte: Araújo, 2025

Ao compreenderem os padrões numéricos e aplicarem os conceitos em situações reais, os alunos passaram a perceber a matemática como uma ferramenta útil e presente em seu cotidiano. A socialização promovida pelo jogo também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, empatia e respeito às diferenças.

## Conclusões

O jogo de dominó com multiplicação revelou-se uma estratégia potente para o ensino da matemática, especialmente quando inserido na Parte Diversificada da Escola de Tempo Integral. Ao unir diversão, desafio e colaboração, a atividade



**XXIII  
SEINPE**  
FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

proporcionou uma aprendizagem significativa, favorecendo a construção de conhecimentos e o desenvolvimento de atitudes positivas em relação à disciplina.

Recomenda-se a ampliação de práticas como essa, que valorizam o lúdico e o contexto dos estudantes, para Luckese (2014), “a ludicidade não é apenas uma técnica pedagógica, mas uma postura diante da vida e da aprendizagem”, é uma prática que contribuindo para uma educação mais humanizada, integral e conectada com as demandas contemporâneas.

### Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 anos**. MEC/SEB, 2010.

ARROYO, Miguel. **Ofício de Mestre**: imagens e auto-imagens. Petrópolis: Vozes, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e Educação**: uma prática pedagógica transformadora. São Paulo: Cortez, 2014.